KONAMI®

SNSP-TA-NOE

Tiny Toon Adventures™ Buster Busts Loose!™

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™

PAL VERSION

KONAMI®



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

Gratulation!

Sie halten ein brandneues Tiny Toon Adventure™ für Ihr Super NES™ in den Händen. Nun, eigentlich ist es ja die Spielanleitung, die Sie momentan in den Griffeln haben. Aber diese kommt mit einem Spiel, das Sie lieben werden. Okay, vielleicht liegt die Anleitung auf Ihrem Tisch und das Spiel daneben, und Sie halten stattdessen ein leckeres Gebäckstückchen. Aber, das ist nicht der Punkt. Wichtig ist, daß Sie das Spiel in Ihrer Nähe haben und daß Sie wissen, wie das Game zu spielen ist. Lesen Sie also sorgfältig die Anleitung, um den größtmöglichen Spielspaß aus diesem Tiny Toon-Abenteuer zu ziehen. Achten Sie aber bitte darauf, daß Sie Ihr Super NES™ nicht mit dem Gebäckstückchen vollkrümmeln.

INHALTSÜBERSICHT

EINLEITUNG

Hallo! Willkommen zu den Tiny Toon Adventures™ für das Super NES™. Ich bin Buster Bunny und werde Sie auf dieser Tour begleiten.

Zunächst gehen wir zur ACME Looniversity, wo meine Freunde und ich zur Schule gehen. Hier gibt es einige der besten Lehrer überhaupt. Mein Sprachlehrer Mr. Fudd ist z.B. echt super.

Wir werden auch eine Stadt im Wilden Westen besuchen, in der ich als Sheriff Buster Bunny – der Arm des Gesetzes – bekannt bin. Hier muß ich mein Bestes geben, um Montana Max daran zu hindern, die Stadt vollkommen zu ruinieren.



Auch ein Picknick ist vorgesehen, das hoffentlich nicht wegen Regen ausfällt. Aber falls es doch regnet, werden wir sicherlich einen Unterschlupf finden.

Der nächste Level führt uns in das Acme Acres-Stadion, wo ich als großer Sportler mein erstaunliches Football-Talent unter Beweis stellen werde.

Im fünften Level gehen wir auf die Suche nach Calamity Coyotes versteckten Schätzen. Hier können wir etwas frische Luft schnappen.

Schließlich und endlich wird Prinzessin Babs Bunny aus dem Königreich Acme von der imperialen Milchstraßen-Armee entführt. Aber keine Sorge, wir werden Sie retten. Macht Platz für Buster Bunny, den ehrenwerten Ritter!

SPIELABLAUF

Dieses Spiel ist für einen Buster und umfaßt sechs haarsträubende Haupt-Level. Steuern Sie Buster mit Bedacht, um den Level komplett zu säubern. Haben Sie dies erreicht, erhalten Sie eine weitere Chance in einem coolen Unterlevel!

Wird Buster getroffen, verliert er ein Stück seiner Lebensherzen. Ist die Lebensenergie verbraucht oder stürzt er in einen Bereich ohne Boden, verliert Buster ein Leben. Sind alle Lebenseinheiten aufgebraucht, endet das Spiel. Das Super-Game beginnt in der Regel mit drei Buster Bunnys (hängt von dem gewählten Level ab, wird später noch genauer erklärt). Sie können 1 UP-Bonuse gewinnen und somit ein Extraleben erhalten.



DAS SPIEL STARTEN

Schalten Sie Ihr Super NES™ aus, und legen Sie das Spielmodul ein. Nun schalten Sie das Gerät an. Zunächst erscheint der Titel-Screen, gefolgt vom Spielvorspann.

Im Titel-Screen drücken Sie die START-Taste, um zum Auswahl-Screen vorzurücken. Betätigen Sie die SELECT-Taste, oder drücken Sie die + Taste nach oben bzw. unten, um den Modus zu wählen. Drücken Sie dann die START-Taste.

Dies sind die zur Verfügung stehenden Modi:

1. GAME START – Zum Starten des Spiels. Das Spiel beginnt bei Level eins.

2. PASSWORD – Bringt Sie zum Passwort-Screen.

- Das Control Pad nach links/rechts drücken, um die Zeicheneingabeposition zu bewegen.
- Das Control Pad hoch/runter drücken, um ein Zeichen zu wählen.
- Die START-Taste drücken, um die Eingabe zu bestätigen.

3. OPTION – Ruft den Options-Screen auf, wo Sie die Einstellungen ändern können.

- Das Control Pad hoch/runter drücken, um die Kategorie zu wählen.
- Das Control Pad nach links/rechts drücken, um eine Änderung vorzunehmen.

LEVEL – Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad auf Children's Mode (einfach), Standard Mode (normal) oder Challenge Mode (schwierig) ein. Je einfacher der Schwierigkeitsgrad ist, desto mehr CONTINUES und Extraleben erhalten Sie.

CONTROL – Die Tastenbelegung bestimmen.

(die Anweisungen für den Sound-Test folgen)

SOUND MODE – Das Super NES läuft mit Stereo-Sound. Sollte Ihr TV-Monitor nur für Mono ausgelegt sein, hören Sie den Sound nur über einen Kanal, wenn das AV-Kabel benutzt wird. Die Hintergrundmusik geht somit verloren. Um dies zu vermeiden, stellen Sie die SOUND-Einstellung von STEREO auf MONO. Dann kommen beide Kanäle über einen Lautsprecher.

EXIT – Betätigen Sie die B-Taste, um zum Titel-Screen zurückzukehren.

EIN SPIEL WEITERFÜHREN

- Endet das Spiel, wählen Sie CONTINUE (weiterspielen) oder END (Ende).
- Wählen Sie END, um ein Passwort zu erhalten. Dieses Passwort können Sie angeben, um in dem Level weiterzuspielen, in das Spiel endete.
- Wählen Sie CONTINUE, um vom Anfang desselben Levels weiterzuspielen.

Um aus den Menüs zu wählen, benutzen Sie das Control Pad zur Anwahl der gewünschten Option und betätigen die A-Taste zur Bestätigung Ihrer Wahl.

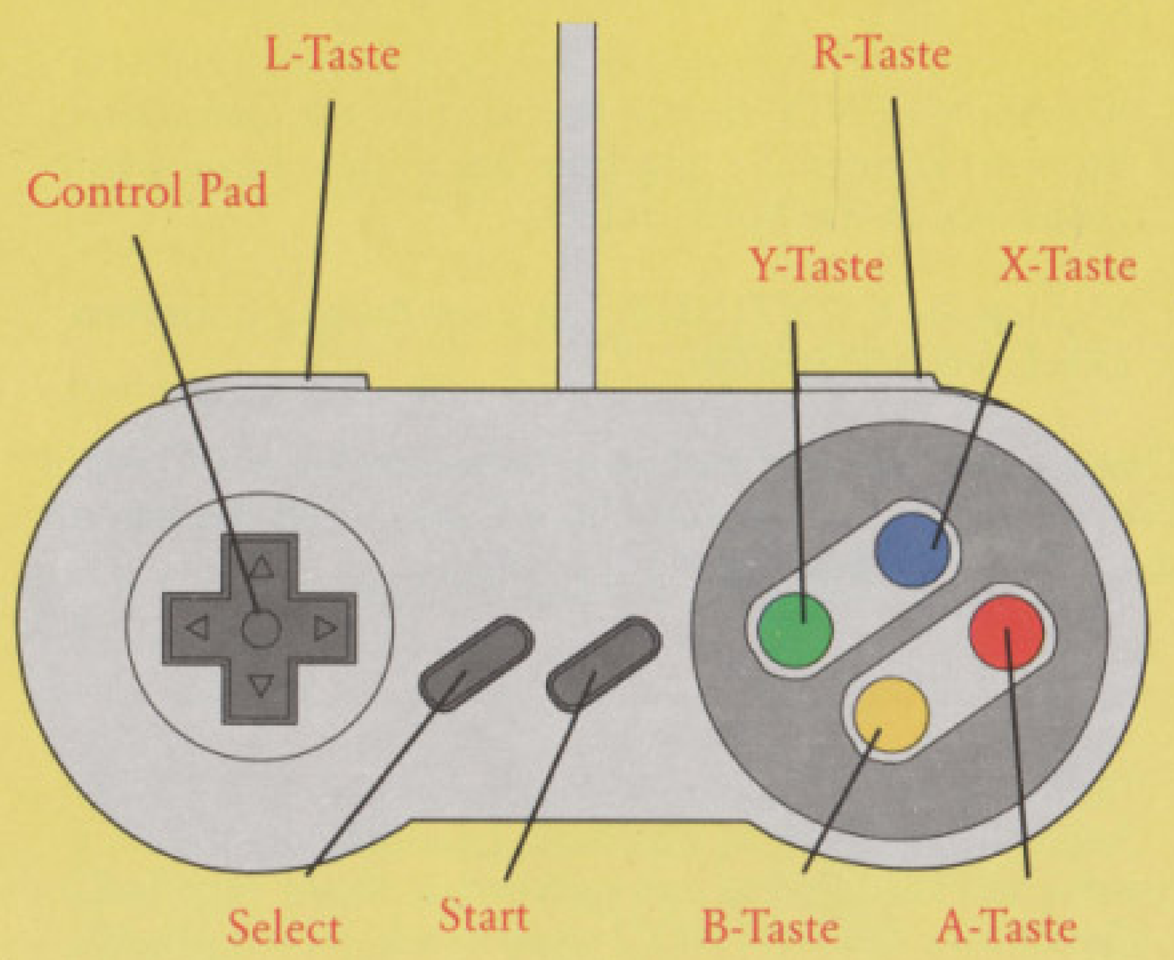
BUSTERS BEWEGUNGEN

Buster kann sich sehr schnell über den Screen bewegen. Wenn er lossprintet, kann er auch Wände erklimmen.

Auf dem Screen findet sich eine Anzeige, die Busters Sprintvermögen zeigt. Die Sprintdauer hängt von der Höhe der Sprint-Anzeige ab. Ist die Sprint-Anzeige voll, können Sie sich sehr schnell bewegen – wie ein Blitz!

Nähern Sie sich während eines Sturzes einer Wand, können Sie diese mittels der Sprintfunktion erklimmen. Versuchen Sie, an den Wänden hochzusteigen – vielleicht finden Sie Objekte an ungewöhnlichen Orten.

Buster kann unfreundliche Kreaturen und Objekte mit einem Fall-Tritt, einem Gleit-Sprint oder einem Sprint-Fall-Tritt angreifen.



DER CONTROLLER (Grundeinstellung)

Die Tastenbelegung kann im Options-Screen geändert werden (siehe Seite 6).

Control Pad . . . Zur Steuerung der Bewegungen in alle Richtungen – links, rechts, hoch, runter.
START. . . Spiel pausieren
SELECT. . . im Spielmodus nicht belegt
A-Taste. . . im Spielmodus nicht belegt
X-Taste. . . im Spielmodus nicht belegt
B-Taste. . . Sprung
Y-Taste. . . Fall-Tritt
L-/R-Taste. . . Sprint

Im Sprint:

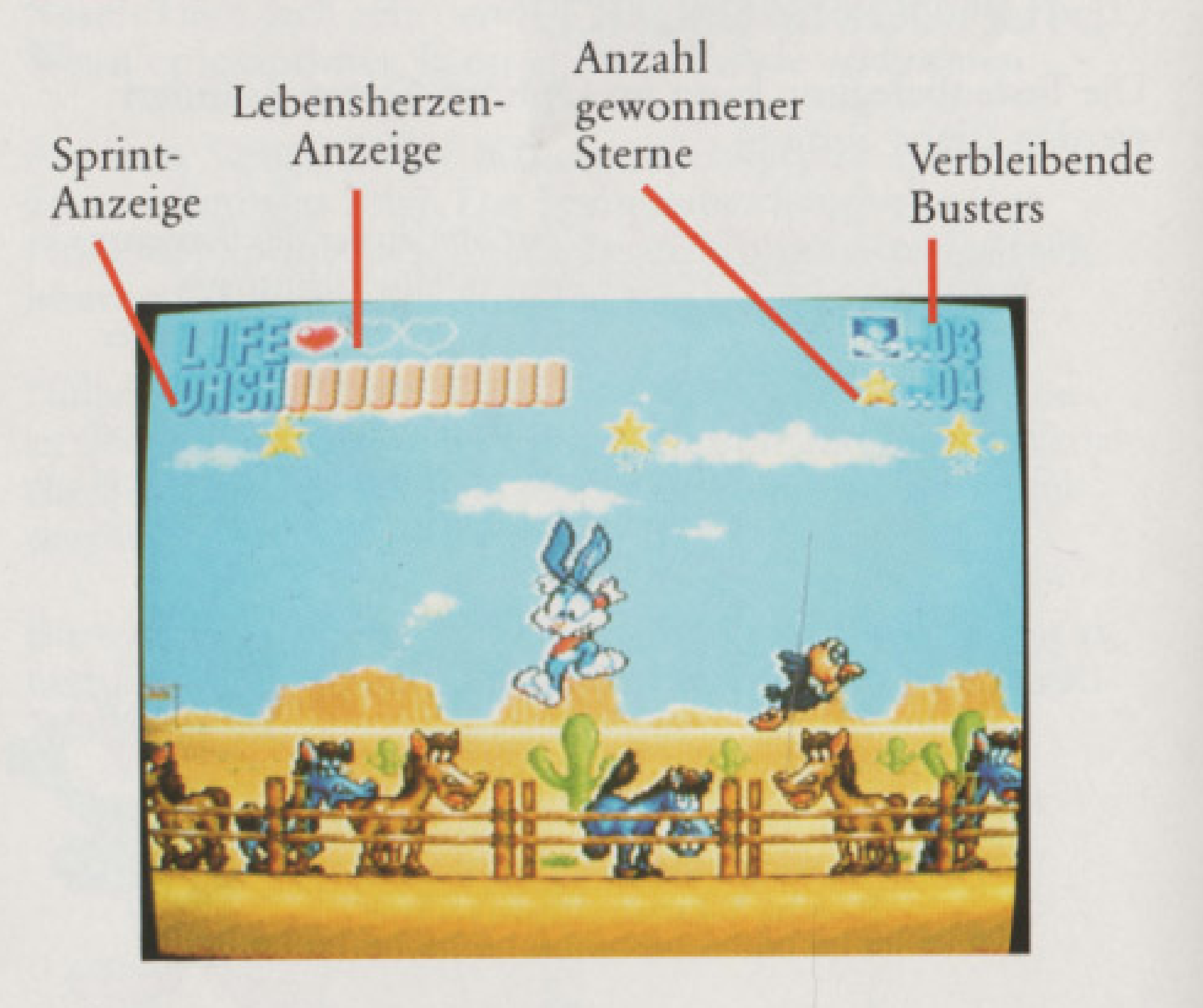
Control Pad nach unten. . . gleiten
B- oder Y-Taste. . . Sprung-Tritt

Im Sprung:

Man drücke Y oder X, um einen Drop-kick während der Sprung-Phase auszuführen. Wenn Sie in der Luft sind, ist auch die Reichweite Ihres Drop-Kicks größer.

Control Pad nach links/rechts. . . erweiterter Fall-Tritt
Control Pad nach unten. . . abwärtsgerichteter Sprung

DER SPIEL-SCREEN





DIE HEISSBEGEHRTEN SAMMLEROBJEKTE!

Auf Ihrem Weg durch die Level können Sie eine Menge cooler Objekte sammeln. Dazu zählen unter anderem:

- Stern – Wenn Sie einen Gegner treffen, erscheint ein Stern. Haben Sie hundert Sterne gesammelt, erhalten Sie ein Extraleben (1 UP).



- Buster Bunny-Puppe – Sie erhalten ein Extraleben (1 UP).



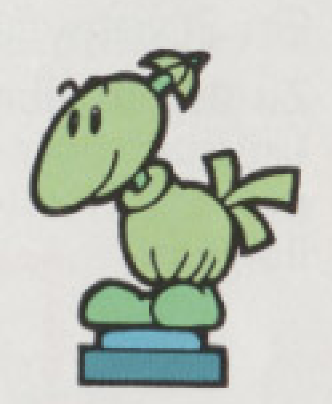
- Karotten-Trophäe:

  Silber – ein Leben wird aufgefrischt.
  Gold – alle Leben werden aufgefrischt.
  Kristall – Lebensenergiemaximum erhöht sich um eins.



- Gogo Dodo-Trophäe:

  Silber – die Sprint-Anzeige wird aufgefüllt.
  Gold – Sie werden für begrenzte Zeit unsichtbar.
  Kristall – die auf dem Screen befindlichen Gegner verwandeln sich in Sterne.



WIE MAN FOOTBALL SPIELT (Level vier)

Das Spiel beginnt, sobald der Ball abgeschossen wird! Rennen Sie mit dem Ball in Richtung End Zone, und weichen Sie den Gegnern aus. Erreichen Sie die End Zone, punkten Sie mit einem Touchdown, und das Spiel ist beendet! Wenn Sie kein First Down schaffen, ist Ihr Spieler aus dem Rennen.

Football-Regeln

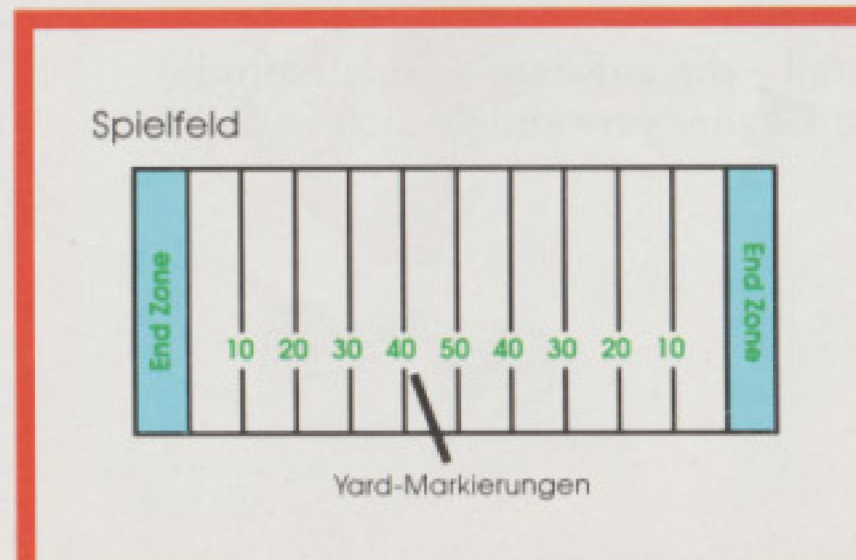
Der Spieler hat vier Versuche (Downs). Bringen Sie den Ball innerhalb der vier Versuche über eine Strecke von zehn Yards oder mehr.

- Machen Sie ein erstes Down, erhalten Sie vier weitere Versuche.

Bei jedem Down (wenn der Spieler mit dem Ball vom Gegner zu Fall gebracht wurde) wird die zurückgelegte Strecke gemessen. Von dieser Position aus starten Sie Ihr nächstes Down.
Wenn Sie zu Beginn den Ball zehn Yards oder mehr hinter die Position, an der Hamton den Ball gehalten hatte, bringen, machen Sie ein erstes Down!

Ein Spiel wählen

Zu Beginn eines Spielzuges kann der Spieler entweder ein Laufspiel oder ein Paßspiel wählen. Jedes Spiel beginnt damit, daß Hamton den Ball an Plucky, den Quarterback, übergibt.



Run Play

Nachdem Sie den Ball von Plucky übernommen haben, müssen Sie nach vorn stürmen und den Gegnern durch Springen oder Gleiten ausweichen. Werden Sie von einem Gegner getroffen, endet der Spielzug an dieser Stelle. Gleiten Sie zuweit, endet das Down dort. Seien Sie also vorsichtig.

Pass Play

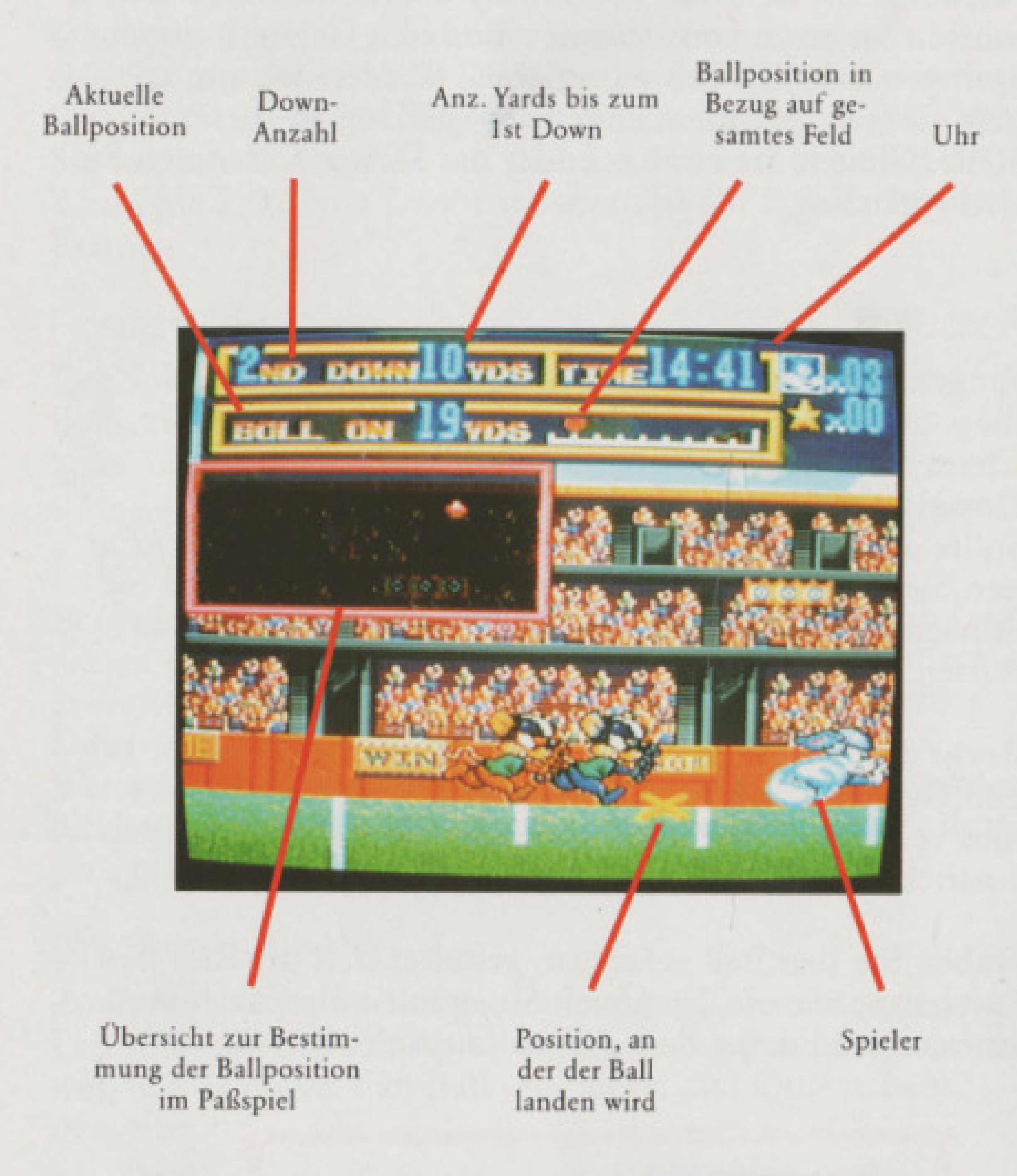
Fangen Sie den von Plucky geworfenen Ball. Der Ball fliegt ungefähr sieben Yards nach vorn, so daß Sie die Chance haben, bereits beim ersten Versuch ein First Down zu erzielen.
Sollte allerdings der Gegner den Ball abfangen oder können Sie den Paß nicht fangen, endet das Down, und Sie müssen das nächste Down von derselben Position aus starten.

Bevor der Ball nicht geworfen wurde, darf der Spieler keinen Gegner berühren. Der Gegner verfolgt den Spieler und versucht, den Paß zu vereiteln. Sie müssen ihn also austricksen und den Paß fangen.

Haben Sie den Ball gefangen, gestaltet sich der Rest des Spielzuges wie ein Laufspiel. Sie müssen also nach vorn stürmen und dabei dem Gegner ausweichen.



DER FOOTBALL-SCREEN



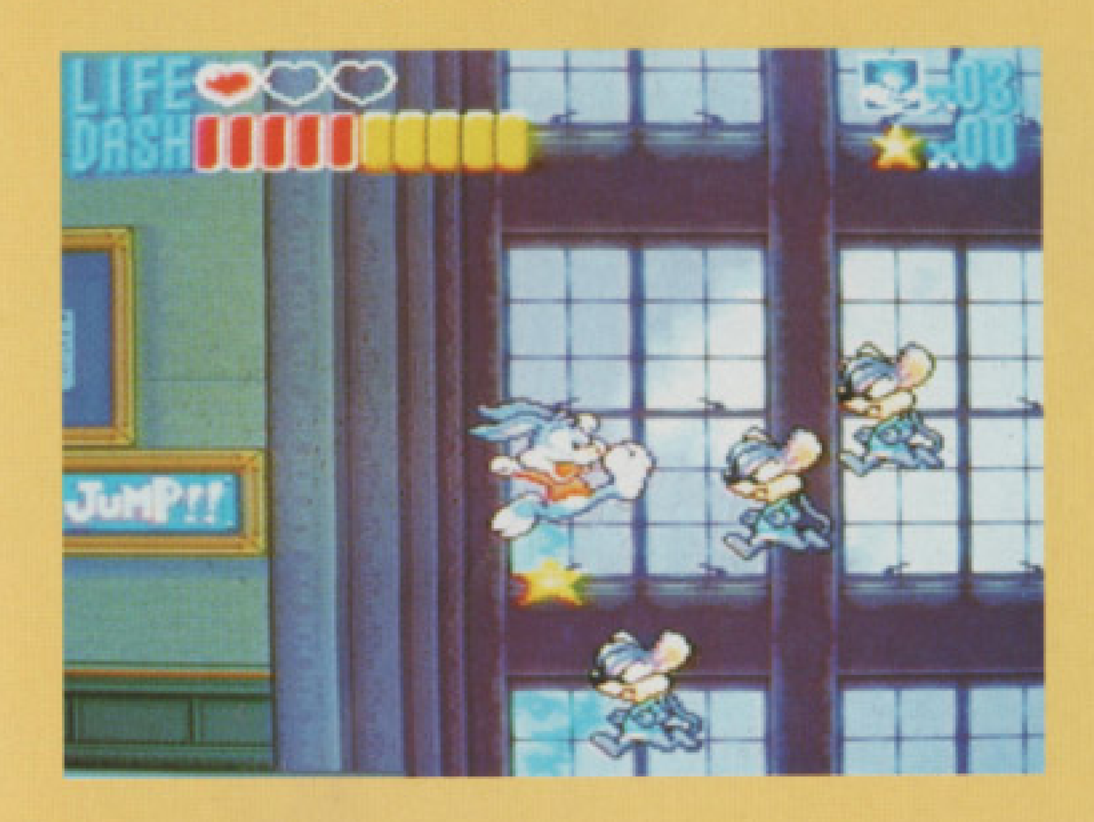
Zeit-Limit

Wenn der Spieler innerhalb der zulässigen Zeit keinen Touchdown erzielen kann, endet das Spiel.

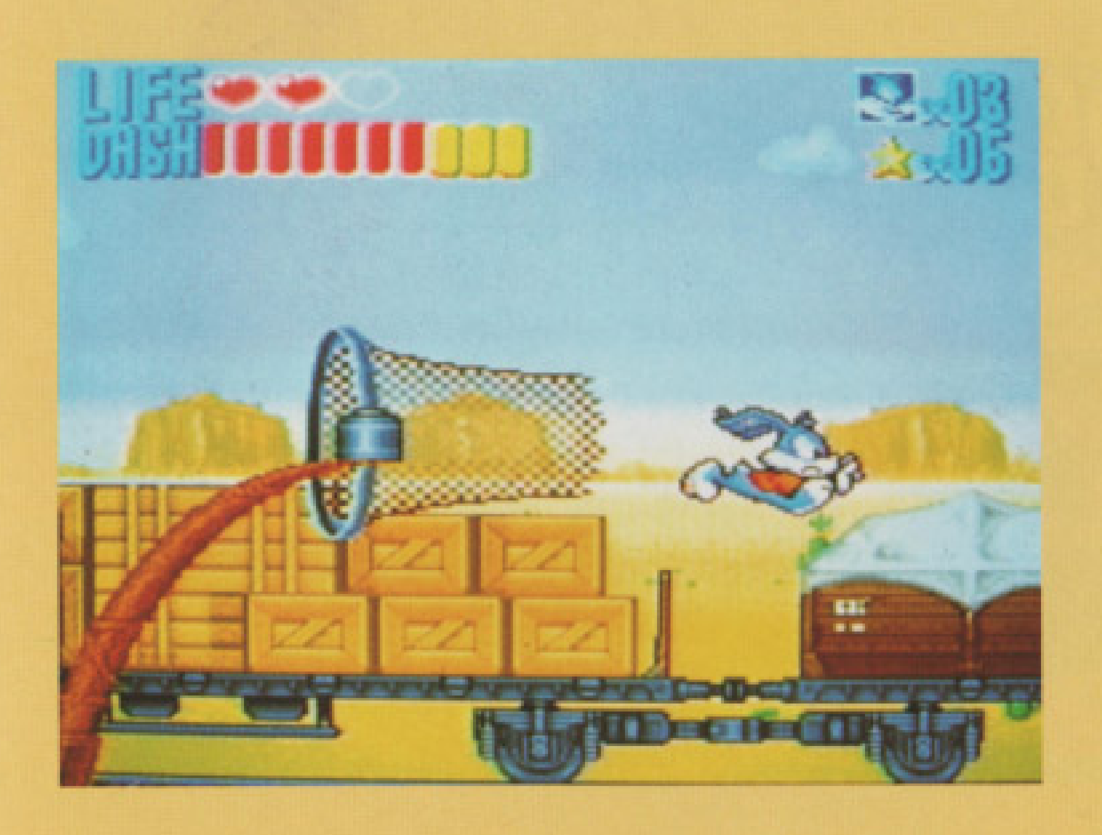
- Sie erhalten 15 Minuten im Children—, 7 Minuten im Normal- und 4 Minuten im Challenge-Level.

DAS ABENTEUER KANN BEGINNEN

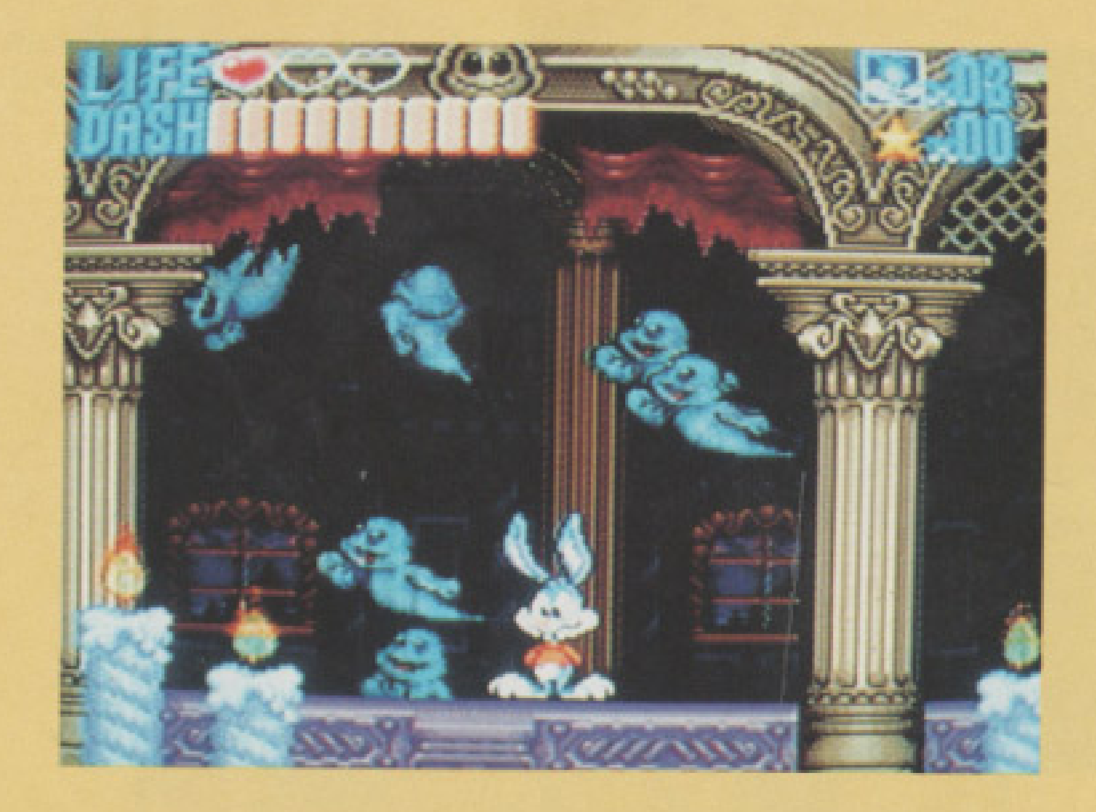
Level 1: Mächtiger Ärger in der ACME Looniversity



Level 2: Der Western



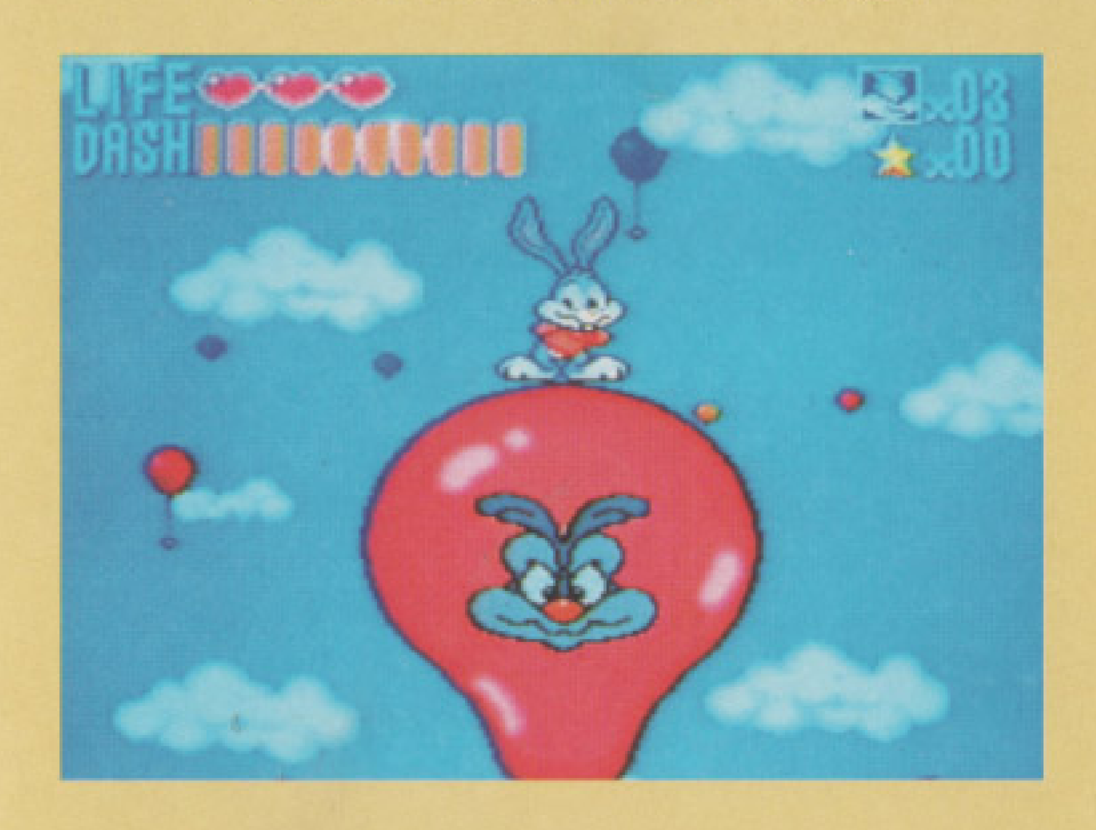
Level 3: Das Geisterhaus



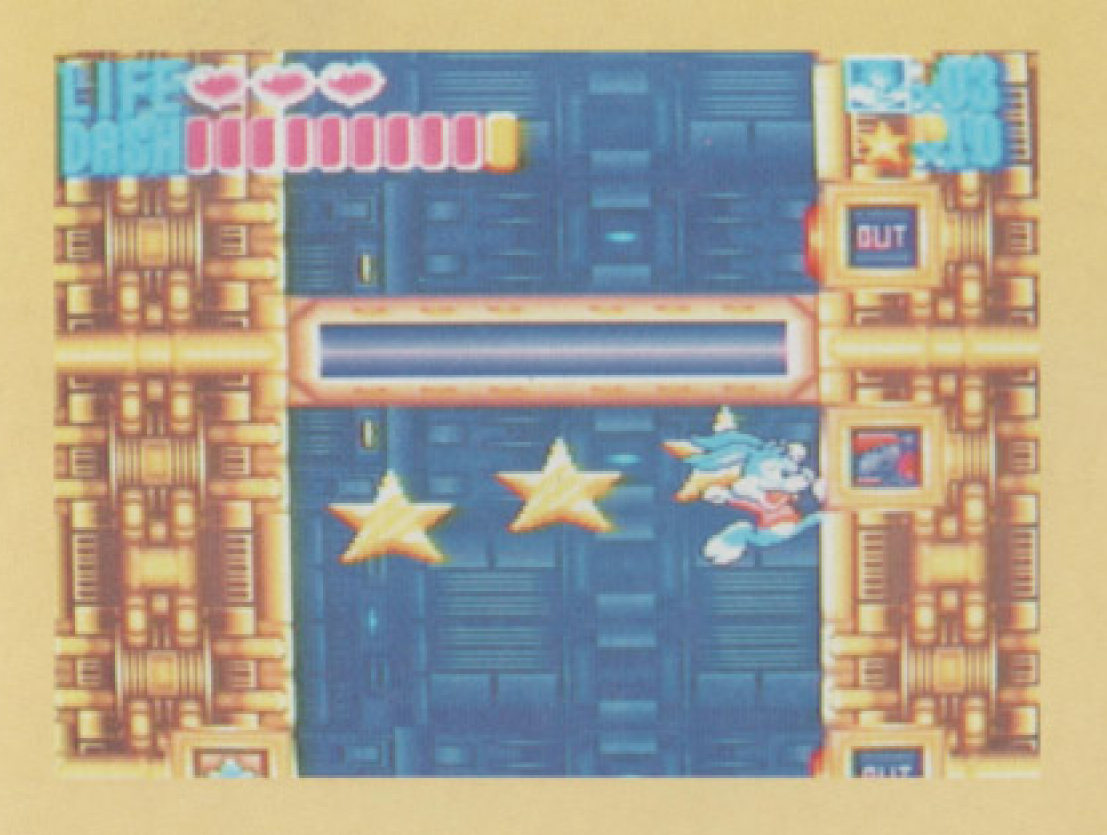
Level 4: Looniversity Football



Level 5: Buster in den Wolken



Level 6: Die Weltraum-Oper



AUF ZU DEN BONUSRUNDEN!

Sobald Sie einen Level absolviert haben, können Sie in ein Zwischenspiel gehen. Hier können Sie zusätzliche Extraleben gewinnen. Aus den fünf verschiedenen Zwischenspielen wird eines per Roulette ausgesucht.

- Sobald sich das Rad dreht, drücken Sie die B-Taste, um es zu stoppen.

Gewichtsvergleich!

In diesem Spiel gegen den ACME-GEWICHT-A-TRONIC 5000-Computer werden die Körpergewichte der Darsteller verglichen. Das Spiel umfaßt fünf Runden, wobei Sie ein Extraleben für jede gewonnene Runde erhalten. Der schwerste Darsteller gewinnt.

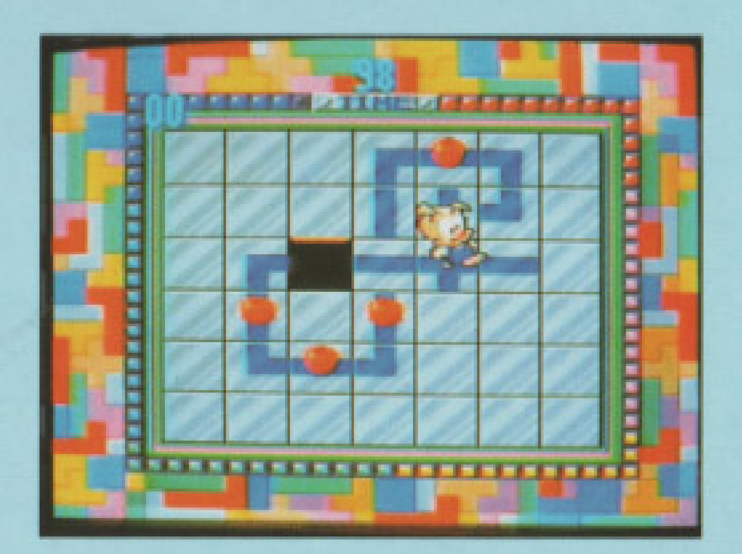
- Mittels des Control Pads wählen Sie für jede Runde den gewünschten Darsteller aus.
- Drücken Sie die B-Taste, um die Wahl zu bestätigen.
- Betätigen Sie die Y-Taste, um die Wahl zu widerrufen.
- Nachdem Sie den Spieler der fünften Runde bestimmt haben, wählt der GEWICHT-A-TRONIC 5000-Computer seine Mannschaft, und das Spiel beginnt.



Der hungrige Hamton

Hamton läuft die blaue Linie entlang. Durch geschickte Steuerung können Sie ihm so viele Äpfel wie möglich zu essen geben. Sie erhalten ein Extraleben pro Apfel. Das Spielziel ist erreicht, wenn Sie alle Äpfel in der zulässigen Zeit verspeist haben.

- Control Pad – Steuerung
- A, B, X, Y-Tasten – Geschwindigkeit erhöhen
- Sollte Hamton an einer Stelle stürzen, wo sich keine Linie oder kein Pfad befindet, endet das Spiel. Also, Vorsicht!



Plucky Duck's Go-Go-Bingo!

Ein Bingospiel mit den niedlichen Figuren der TINY TOON-Abenteuer. Wenn Sie es schaffen, fünf Figuren vertikal, horizontal oder diagonal anzuordnen, erhalten Sie ein Extraleben.

- Sie haben sechs Versuche.
- A, B, X, Y-Tasten – Ball starten
- Wenn Sie die komplette Folge schaffen, erhalten Sie zwölf Extraleben!



Weltmeisterschafts-Squash mit Furrball

Steuern Sie Furrball, und üben Sie sich im Squash-Spiel. Jedesmal, wenn der Ball die Wand berührt, erhöht sich die Anzeige um eine Einheit. Ist die Anzeige voll, erhalten Sie ein Extraleben.

- Control Pad links/rechts – Furrball nach links/rechts bewegen
- B-Taste – den Ball schlagen
- Auch wenn Sie den Ball verfehlen, können Sie bis zum Ende der Spielzeit weiterspielen!
- Wenn Sie den Ball nicht treffen, startet die Anzeige erneut. Ziel ist es, fünfzehn Bälle hintereinander zu treffen.



- Versuchen Sie, durch den Court flitzende Figuren mit dem Ball zu treffen, um einen Sonder-Bonus zu erhaschen!

Finden Sie Ihre Freunde!

Steuern Sie Babs' Lauf, und retten Sie ihre Freunde, die von Elmyra gefangen gehalten werden. Achten Sie darauf, daß Ihnen Dizzy Devil und Arnold the Pit Bull nicht in die Quere kommen.

- Control Pad – Richtungswechsel
- Retten Sie alle Ihre Freunde in der vorgegebenen Zeit.



BEHANDELN SIE IHR KONAMI-SPIELMODUL MIT SORGFALT

- Dieses Konami-Spiel ist ein Präzisionsmodul mit komplexen elektronischen Schaltungen. Es sollte nicht starken Stößen oder extremen Temperaturen ausgesetzt werden. Bitte versuchen Sie niemals, das Modul zu öffnen.
- Die Steckkontakte dürfen nicht berührt werden oder mit Wasser in Kontakt kommen, da dies die Schaltkreise beschädigen würde.
- Das SNES-Basisgerät muß AUSGESCHALTET sein, wenn das Spielmodul eingelegt bzw. entfernt werden soll.


ACME
TOONIVERSITY

DISTRIBUTED BY KONAMI(EUROPE) GMBH
POSTFACH 560180
6000 FRANKFURT 50
GERMANY



PRINTED IN JAPAN